CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #02

Piszemy o grach Caesar I-IV, Faraon, Zeus, Cesarz i Children of the Nile!

Buduj i rządź!

Od Cezara do... Cezara – prezentujemy doskonałą serię City Building.



Zbuduj sobie Rzym!



W ramach próby powtórzenia sukcesu legendarnego Sim City programiści z Impressions sięgnęli do starożytnej historii. W ten sposób zapoczątkowali serię, która w całości obejmuje sześć gier, dwa dodatki i jednego „spadkobiercę". Jednak tego klasyka, tak jak i Rzym, nie od razu zbudowano...

Początek lat 90. był dla twórców gier i całej branży interaktywnej rozrywki okresem wyjątkowym. To wtedy dokonywały się największe rewolucje, powstawały nowe gatunki, które popularne są do dziś. Wiele współczesnych produkcji to tytuły – które, jeśli chodzi o podstawowe mechanizmy rozgrywki, właściwie niczym nie różnią się od gier powstających właśnie wtedy. Był to czas, kiedy oryginalność była w cenie, w związku z czym programiści, nawet jeśli chcieli wykorzystać popularność jakiegoś wcześniejszego przeboju, musieli znaleźć sposób na to, by ich gra była wyraźnie inna. Wielki sukces odniósł w tym czasie symulator miasta, gra Sim City, genialne dzieło Willa Wrighta. Studio Impressions, wówczas jedno z wiodących, jeśli chodzi o gry strategiczne, zapragnęło mieć w swojej ofercie tytuł podobny do Sim City – chodziło nie tylko o po-

tencjalne zyski, ale i o prestiż. Pomysł, który pozwolił na „sklonowanie" Sim City, okazał się bardzo prosty – **wystarczyło przenieść budowę metropolii z czasów współczesnych (jak w grze Willa Wrighta) dwa tysiące lat wstecz...**

Tak powstał Caesar – zabawa w budowanie miast w czasach Imperium Rzymskiego. Ten tytuł klasykiem jeszcze nie był – na miano takie zasługuje dopiero Caesar III i późniejsze produkcje z cyklu City Building – ale już tutaj główny pomysłodawca gry, David Lester, wprowadził kilka pomysłów, które stały się znakami rozpoznawczymi serii.

Przede wszystkim tematyka – **przed Caesarem nie było gier, które pozwalałyby na budowanie miast w starożytności**, bo wcześniejsze tytuły, których akcja osadzona była w tamtych czasach, koncentrowały się raczej na destrukcji. Kolejny znak rozpoznawczy to podział na strefy mieszkalne i budynki użyteczności publicznej, czyli nieco zmodyfikowany mechanizm znany z Sim City. W grze Willa Wrighta wyznaczało się obszary miasta przeznaczone na mieszkania, usługi oraz ciężki przemysł – w Caesarze pozostały jedynie strefy mieszkalne, a wszystkie budynki wspierające rozwój miasta (m.in. lecznice, spichlerze, targowe agory) stawiało się oddzielnie jako pojedyncze konstrukcje. To, jak różne budynki oddziaływają na mieszkańców miasta, a także inne informacje ułatwiające zarządzenie starożytnym miastem, można było podejrzeć na mapie metropolii, na której były one zaznaczone w graficzny, wielokolorowy, bardzo czytelny sposób.



Caesar II - tu walki toczyły się na oddzielnym ekranie.

Kolejna rzecz zapożyczona z Sim City, ale podana w nieco inny sposób, to kwestia podatków. W Caesarze rozdzielono je na oddzielne podatki dla ludności cywilnej i dla przemysłu (o ile można tak nazwać warsztaty produkujące gliniane garnki i drobnych sklepikarzy), a ich wysokość wpływała nie tylko na liczbę mieszkańców i ich satysfakcję, ale też m.in. na bezrobocie. **System podatków był w grze studia Impressions bardziej rozwinięty niż w Sim City!**

Całkowicie oryginalny był natomiast w Caesarze system dystrybucji dóbr materialnych. Twórcy gry słusznie zauważyli, że to towary, takie jak ceramika, wino, kość słoniowa, zboże czy korzenne przyprawy decydowały w starożytności o bogactwie i rozwoju miast. Wprowadzili więc system, który uwzględniał te realia. Dobrami tymi można było handlować, należało zadbać o to, by w mieście znajdowały się spichlerze i magazyny pozwalające przechowywać cenne towary, a także miejsca, w których ludność mogła je kupić. Był to pomysł nowatorski, który po raz pierwszy pojawił się właśnie w Caesarze i od tamtej pory stał się już nieodłączną częścią całego cyklu.



Choć izometryczna, grafika w Caesarze III robiła wrażenie.



Przybyli legioniści pod okienko!

Ekipa Impressions dostrzegła także, że istotnym elementem czasów starożytnych były wojny toczone wówczas niemal bez przerwy. Tu jednak zabrakło pomysłów – bitwy rozgrywane były automatycznie przez komputer, chyba że... gracz miał zainstalowaną grę Cohort II, inną produkcję Impressions, koncentrującą się właśnie na bitwach w czasach starożytnych. Oba rozwiązania były jednak nieudane – bitwy, których wynik generowany był automatycznie, nie niosły tyle frajdy, co inne elementy gry, a zabawa z Cohortem, szczególnie na komputerach innych niż PC (np. Amiga), sprowadzała się do denerwującej żonglerki dyskietkami (ech, stare czasy...). Niekiedy gra po prostu się wieszała.

Tę niedogodność rozwiązywała częściowo gra Caesar II wydana w 1996 roku, a więc trzy lata po pierwszej odsłonie. Tutaj bitwy rozgrywane były na oddzielnym ekranie, gracz miał do dyspozycji kilka podstawowych komend (włącznie z ucieczką z pola walki aktywowaną przez zabawną ikonkę z wizerunkiem zająca), a cała walka przedstawiona była w rzucie izometrycznym. Podobny widok zastosowano w sposobie prezentacji miasta, a jeszcze jedną, dość ważną zmianą, było zwiększenie skali gry – misje w pierwszym Caesarze koncentrowały się raczej na rozwoju pojedynczych miast, w „dwójce" obszar gry był większy – obejmował całą prowincję i choć wciąż było w niej tylko jedno miasto, dookoła znajdowały się wiejskie osady, do których trzeba było doprowadzić drogi, by móc skorzystać z produkowanych przez nie dóbr. Caesar II, po raz kolejny zaprojektowany przez Davida Lestera i zaprogramowany przez Simona Bradbury'ego, był tytułem przejściowym między „jedynką" a „trójką" – łączył pomysły oryginału z pewnymi rozwiązaniami (np. rzut izometryczny), które pojawiły się dopiero w Caesarze III – z jednej strony brakowało mu jednak oryginalności, z drugiej

EWOLUCJA

Graficzną ewolucję cyklu widać na pierwszy rzut oka.







zaś dopracowania, szlifu kolejnej części. Bo **to właśnie Caesar III był pierwszym prawdziwym klasykiem wśród gier traktujących o budowaniu starożytnych miast.**

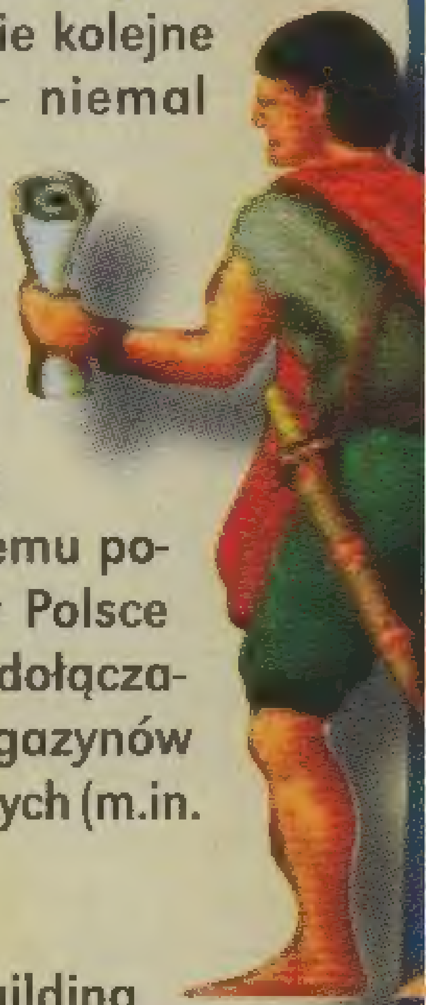
Niektóre tytuły zdobywają status gier kultowych od razu, zaraz po wydaniu, inne doceniamy dopiero po pewnym czasie. Do tej drugiej grupy należy bez wątpienia Caesar III – kiedy trafił na rynek, był po prostu bardzo dobrą grą strategiczno-ekonomiczną (ze średnią ocen w okolicach 90%). Dopiero nieustająca popularność tytułu oraz fakt, że **na jego bazie, niemal niezmienionej, udało się zbudować jeszcze cztery równie udane produkcje**, pokazały, jak udana i ważna była to gra.

Caesar III korzystał z izometrycznego rzutu wprowadzonego już w poprzedniej części serii, grafika była tu jednak o niebo lepsza, także dlatego, że ulice starożytnych, śródziemnomorskich miast zaroiły się od mieszkańców, z których każdy miał swoje życie i określone oczekiwania od zarządcy prowincji. Każdy też potrafił je wyrazić – po kliknięciu mieszkańca miasta pojawiał się ekran informacyjny, a wraz z nim w głośnikach rozbrzmiewała krótka wypowiedź, wyrażająca stan ducha delikwenta.

To jednak tylko smaczki, bowiem **najważniejszą rzeczą, jaka przyczyniła się do sukcesu gry, było dopracowanie i zrównoważenie jej najważniejszych mechanizmów** – to, co sprawdziło się w pierwszym Caesarze, zostało dodatkowo rozbudowane i tak doszlifowane, że symulacja starożytnego miasta była tutaj, po pierwsze, kompletna, po drugie zaś – bardzo logiczna. Jeśli tylko zawczasu pomyślałeś o wszystkim, mogłeś być pewien, że twoje miasto będzie się rozwijać w szybkim tempie.

Tu też po raz pierwszy w pełni satysfakcjonujący sposób rozwiązano kwestię militariów. W Caesarze III bitwy toczyły się już na ekranie miasta (nie jak w Caesarze II na oddzielnej planszy), a nieporadność w walce z barbarzyńcami prowadziła do „bolesnych", odczuwalnych od razu skutków – stawiane w pocie czoła budynki padały jeden po drugim pod naporem nacierających hord.

Oryginalny Caesar dostępny jest dziś jako gra freeware. Caesar II nie przetrwał próby czasu. Genialny Caesar III i dwie kolejne gry cyklu – niemal identyczne, poza egipskimi realiami – Faraon i Kleopatra, już jakiś czas temu pojawiły się w Polsce na płytach dołączanych do magazynów komputerowych (m.in. Clicka).



Cykl City Building reprezentują dziś (czyli można je kupić w sklepach i z dużą frajdą zagrać nawet dziś) dwie ostatnie jego części – Zeus (z dodatkiem Posejdon) i Cesarz: Narodziny Państwa Środka – oraz „duchowy spadkobierca" serii, czyli Immortal Cities: Children of the Nile. To im poświęcimy kolejne strony książeczki, wspomnimy też o nadchodzącym Caesarze IV, który ma szansę powtórzyć sukces poprzedników. Zapraszamy!



Posejdon

2001



Children of the Nile

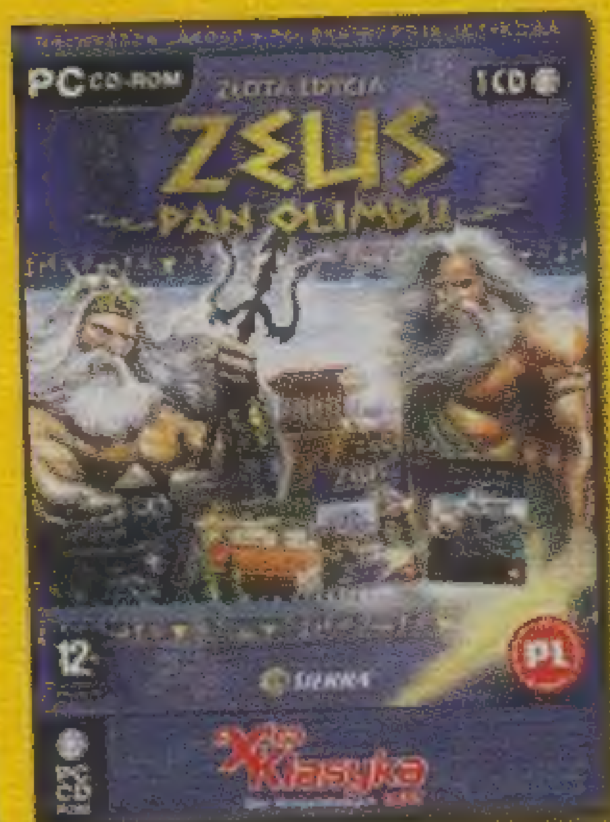
2004

Ludzie i bogowie

Genialny Caesar III był tak udany, że kolejna gra z serii City Building – Faraon wraz z dodatkiem Kleopatra – właściwie niczym nie różnił się od pierwowzoru. Kolejnym krokiem w przód był dla cyklu dopiero Zeus. Nie obyło się jednak bez boskiej interwencji...

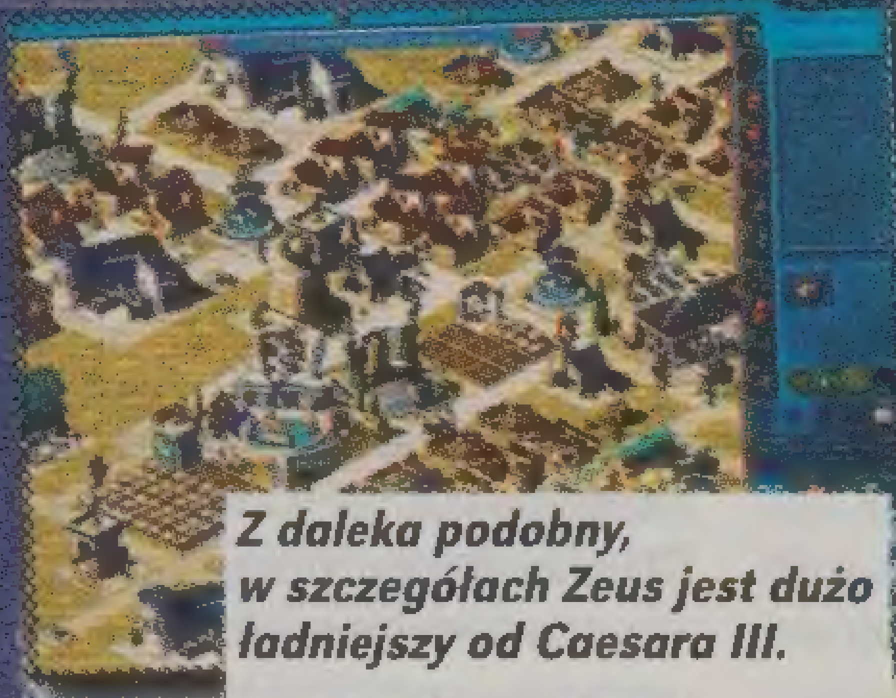
Chcę to mieć!

Zeus: Pan Olimpu dostępny jest wraz z dodatkiem **Posejdon: Bóg Atlantydy** w serii eXtra Klasyka neXt za 19,99 zł.



Oraz... kilku zmian w ekipie pracującej nad serią. **Twórcy pierwszych trzech gier opatrzonych tytułem Caesar** – David Lester i Simon Bradbury – **po sukcesie ostatniej z nich opuścili studio Impressions** i zajęli się innymi projektami – ten pierwszy założył firmę marketingową, a potem został szefem klubu piłkarskiego Watford FC (!!!), drugi rozpoczął pracę w studiu FireFly i stał się jednym z głównych projektantów odpowiedzialnych za słynną serię Twierdza.

Ekipa pracująca nad Faraonem i Kleopatrą miała już więc nowego szefa – Chrisa Beatrice, który zatrudnił się w Impressions w 1993 roku w charakterze... grafika. Jego pozycja w firmie jednak cały czas rosła, przy Caesarze II był już szefem zespołu pracującego nad gra-


Z daleka podobny, w szczegółach Zeus jest dużo ładniejszy od Caesara III.

fiką, a kiedy zabrakło Bradbury'ego i Lestera, zarządzanie studia Impressions zostało oddane w jego ręce. „Egipskie" gry z serii City Building nie były jednak równie udane jak Caesar III. Grało się w nie niemal identycznie, a dodanie elementu polegającego na budowie gigantycznych piramid sprawiło, że kolejne misje rozciągnięte zostały niemal w nieskończoność – wzniesienie okazałego miejsca ostatniego spoczynku dla faraona i jego rodziny trwało bardzo długo, inne warunki ukończenia misji często udawało się spełnić dużo wcześniej i w efekcie z ekranu wiało nudą, bo gracz mógł tylko bezczynnie czekać, aż jego podwładni w żółwim tempie zbudują grobowiec.

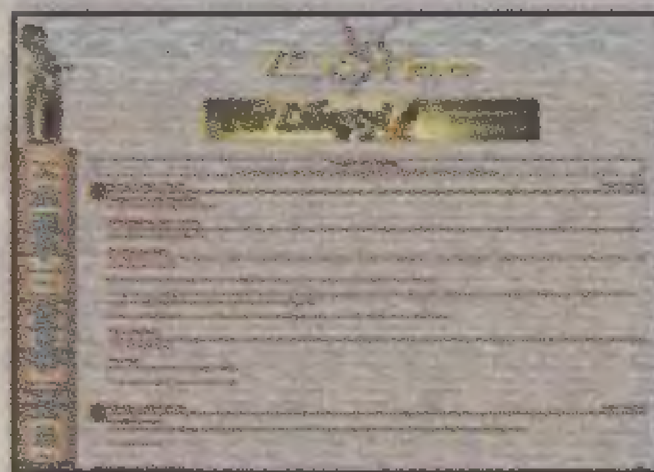
Wydany w 2000 roku Zeus nie tylko pozbawiony jest tych błędów, ale także dodaje do mechanizmów znanych z Caesara III kilka nowych pomysłów, które sprawiają, że w efekcie jest dużo lepszą, bardziej wciągającą grą.

Pierwszą z nowinek jest zupełnie nowa, dużo ciekawsza struktura głównej kampanii. We wcześniejszych grach z cyklu komputer stawiał przed graczem kolejne misje, rozgrywane zazwyczaj w innych prowincjach – w związku z tym trzeba było albo za każdym razem rozwijać miasto od nowa, albo przejmować osadę już wybudowaną, trapioną określonymi problemami, które należało rozwiązać. Natomiast **w Zeusie kampania dla jednego gracza podzielona jest na tzw. przygody** (łącznie jest ich siedem), fabularnie osnute na różnych motywach zapożyczonych z greckiej mitologii. Są więc misje inspirowane wojną o Troję czy przypowieścią o Jazonie i Argonautach poszukujących złotego runa.

To jednak nie koniec nowości – **w obrębie każdej przygody mieści się kilka misji, w trakcie których cały czas rozwijasz to samo miasto** (ewentualnie jego kolonię – potem wracasz do wyjściowego, handlując z terenem zależnym lub pobierając od niego trybut). Dzięki temu stan, w jakim zostawisz swoją osadę w jednej misji, jest punktem wyjścia w kolejnej. Takie rozwiązanie powoduje, że gracz czuje się bardziej związany i zaangażowany w budowę miasta, musi też myśleć bardziej strategicznie, długofalowo. Pojawiły się rów-

wwwarto zajrzeć

Fanowska strona poświęcona grom Zeus i Posejdon. Można na niej znaleźć opisy przejścia kolejnych misji, spory zbiór wskazówek i ciekawostek dotyczących obu tytułów.



http://zeus.heavengames.com/



nież tryby pozwalające na swobodne rozwijanie miasta – dla czystej przyjemności, bez żadnych konkretnych warunków do spełnienia. To również nowość, którą zobaczyć można dopiero w Zeusie.

Kolejna zmiana to ogólny styl samej gry i jej oprawy graficznej – **Zeus jest najbardziej luzacką, pełną humoru częścią cyklu.** Takie podejście pozwoliło również zrezygnować z realizmu na rzecz grywalności – i tu dochodzimy chyba do najciekawszej innowacji wprowadzonej do serii przez Impressions pod kierownictwem Chrisa Beatrice. Religia i mitologia zawsze pełniły w niej ważną rolę, tu jednak **bogowie, bohaterowie i baśniowe bestie pojawiają się w świecie gry, chodzą wśród śmiertelników**, między nimi toczą swoje boje, a także – od czasu do czasu – obdarzają łaską (np. Hermes sprawia, że handlarze poruszają się szybciej, a Ares pomaga w bojach). Dzięki temu Zeus nabrał zupełnie innego charakteru niż jego poprzednicy – jest pełniejszą, bardziej interesującą grą strategiczną.

Potwierdzeniem tych słów mogą być zmiany wprowadzone w systemie zarządzania wojskami. **Po raz pierwszy wojacy w armiach gracza rekrutują się bezpośrednio spośród mieszkańców miasta**, co oznacza, że zbudowanie wielkiej armii pozbawia osadę rąk do pracy. Wojna jest więc bardzo kosztowna, ale na szczęście pojawiła się również opcja podbijania innych prowincji dzięki wpływom ekonomicznym i dyplomacji.

Zeus zasługuje na miano najlepszej gry w cyklu City Building także dlatego, że poza dodatkami do mechanizmów rozgrywki otrzymał lepszy, bardziej wygodny interfejs. Na pierwszy rzut oka przypomina rozwiązania znane z Caesara III czy Faraona, ale dzięki drobnym zmianom (m.in. umieszczeniu okienek zawierających najważniejsze informacje o tym, co dzieje się w mieście, bezpośrednio na panelu w głównej części interfejsu) zabawa jest dużo przyjemniejsza.

Rok po premierze Zeusa ukazał się dodatek do tej gry zatytułowany Posejdon: Bóg Atlantydy. Zgodnie z tytułem oferował nowe misje, których akcja toczyła się na zaginionej wyspie Atlantydzie. Ze względu na przeniesienie fabuły w inne miejsce zmienił się również wygląd niektórych budynków i ich zastosowanie. Według twórców dodatku (tym razem szefem projektu nie był już Chris Beatrice, a współpracujący wcześniej przy Zeusie Tony Leier), Atlantydzi nie potrzebowali rozrywki, tylko



CIEKAWOSTKI

- Wśród plików znajdujących się na płycie z grą znaleźć można jeden noszący nazwę explixi.mp3. Zawiera on zabawny miks głosów postaci występujących w grze, połączony z szybką muzyczką w stylu techno. Warto to usłyszeć, bo jest naprawdę bardzo śmieszne! Podobny utwór jest również ukryty w grze Children of the Nile.
- Warto też przyglądać się temu, jak nazywają się mieszkańcy budowanych miast. Często noszą oni imiona znanych postaci popkultury przerobione w taki sposób, by brzmiały bar-

nauki. Dlatego **w Posejdonie zamiast teatrów i szkół atletów stawia się laboratoria odkrywców i biblioteki.**

Ryzykowną decyzją podjętą przez Impressions w przypadku Posejdona było wprowadzenie... piramid, na które gracze tak narzekali przy Faraonie. Na szczęście tutaj, nauczeni doświadczeniem, zupełnie inaczej wyważyli ten element rozgrywki – budowa gigantycznych monumentów trwa krócej, a dzięki innej konstrukcji celów misji rzadko kiedy zdarza się, by jedynym, co dzieliłoby gracza od sukcesu, było oczekiwanie na wybudowanie wielkiej, górującej nad całym miastem konstrukcji.

Tak jak w przypadku większości dodatków do popularnych gier komputerowych, zmiany, jakie wprowadzał Posejdon, nie były wielkie. Pojawiła się dwójka nowych bohaterów (Bellephron i Atalanta) oraz nowi bogowie (Hera) i budynki. Z tych ostatnich najciekawsze (poza wspomnianymi piramidami) są hipodromy, czyli miejsca, w których odbywają się wyścigi rydwanów. Ich kształt i długość można samodzielnie zaprojektować, a potem oglądać, jak ścigają się na nich zaprzęgnięte w rącze konie powozy.

CLICK TRICK!

Aby aktywować cheat, wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [C], a następnie wpisz:
Ambrosia – by wygrać aktualny epizod
Delian Treasury – by dostać dodatkowe 1000 drachm
Fireballs from Heaven – by aktywować deszcz meteorytów pod lewym przyciskiem myszy
Bowvine and Arrows – niespodzianka...



Czas na partyjkę szachów...

dziej z grecka. Dla przykładu strażnik może się nazywać Dirty Harricles (nawiązanie do Brudnego Harry'ego z filmów z Clintem Eastwoodem), olimpijczyk nosić imię Gretzyklesa (ukłon w stronę hokeisty Wayne'a Gretzky'ego), a para tragarzy Abbot i Costello – dokładnie tak jak legendarni amerykańscy komicy z lat 50. XX wieku.

Warto dodać, że **na płycie z Posejdonem znajduje się również edytor poziomów**, dzięki któremu można zaprojektować dowolne miasto (korzystając przy tym z „klocków" z Posejdona i Zeusa), a także przygotować własne misje, z samodzielnie określonymi zadaniami do wykonania.

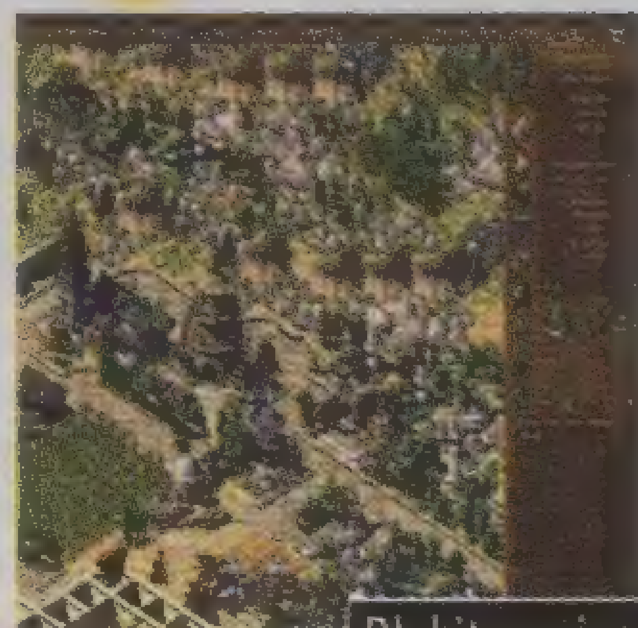
Zeus – wraz z dodatkiem – to najlepsza gra z cyklu City Building przygotowana przez studio Impressions. Doskonałe pomysły na rozgrywkę, dodatkowo dopracowane, zapewniały produkcji ogromną grywalność, a miła dla oka, sympatyczna grafika i podane z humorem wątki mitologiczne uczyniły z niej jedną z najlepszych strategii w historii gatunku.

Koniec dynastii?

Ostatnia oficjalna gra z cyklu City Building przenosi nas na Daleki Wschód – skąpane w słońcu ziemie Grecji, Egiptu i Rzymu zostały zastąpione przez zielone doliny starożytnych Chin. Dlaczego tam? Taka była wola graczy....

Kiedy rozpoczynali prace nad kolejnym następcą Caesara, **programiści z Impressions i BreakAway Games** (to drugie studio odpowiedzialne za większą część kodu Kleopatry, dodatku do Faraona, miało również uczestniczyć w produkcji nowej gry) **rozważali kilka potencjalnych „lokacji" dla przygotowywanego tytułu.** Brano pod uwagę cywilizacje Majów, Inków, Hindusów, a nawet kolejną grę umieszczoną w czasach i realiach Imperium Rzymskiego. By ostatecznie wybrać tematykę i styl gry, przeprowadzono ankietę, do której zaproszono również internautów, fanów wcześniejszych tytułów z cyklu City Building. To właśnie oni zdecydowali, że najchętniej zabawiliby się w budowę miast w starożytnych Chinach – akcję gry osadzono więc właśnie tam, między 2033 rokiem przed naszą erą (w czasach dynastii Xia) a 1243 rokiem naszej ery (u schyłku dynastii Song-Jin).

Pod względem stylu gry wydany w 2002 roku Cesarz: Narodziny Państwa Środka cofa się do oryginalnego Caesara III i Faraona, korzystając tylko z kilku nowinek, które pojawiły się w Zeusie. Sposób prowadzenia rozgrywki



Błękitno-piaskową paletę Zeusa zastąpiły brąz i zieleń Cesarza.

CLICK TRICK!

Aby aktywować cheat, wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [C], a następnie wpisz:

I win again – by wygrać aktualną misję
Kill Enemy Units – by zniszczyć wszystkie oddziały przeciwnika
Delian Treasury – by otrzymać 5000 sztuk złota
Glub Glub – by wywołać powódź
Lizardman – by przywołać bohatera – gigantyczną jaszczurkę
Shake Shake – by wywołać trzęsienie ziemi
Uncle Sam – by zmienić wszystkich urzędników podatkowych w... Wuja Sama

nie zmienił się w znaczący sposób, natomiast **wszystkie elementy zabawy są oczywiście zainspirowane kulturą i mitologią dawnych Chin** – zamiast lekarzy mamy herbalistów i akupunkturzystów, wśród produkowanych dóbr znaleźć można jedwab i ryż. Znanych z Zeusa bogów zastąpili tzw. przodkowie, którzy tutaj pełnią niemal identyczną rolę – jeśli uda się ich „ściągnąć" do miasta, pomagają jego mieszkańcom i władcy. Niestety nie zachowano podstawowej struktury gry z Zeusa i tylko w kilku misjach możliwe jest budowanie miasta, które rozwijało się wcześniej – a nawet, gdy do tego dochodzi, akcja dzieje się wiele lat później i z prężnej niegdyś osady zostają tylko ruiny.

Ważną rzeczą dla mieszkańców Chin – którą starano się również odtworzyć w Cesarzu: Narodzinach Państwa Środka – była sztuka feng shui, mówiąca Chińczykom, gdzie budować różnego rodzaju budynki, by pozostawały one w harmonii z naturą i funkcjonowały efektywniej. W grze ważne jest więc to, by odpowiednie konstrukcje stawiać na właściwych terenach – na szczęście informację o tym, czy dana budowa będzie w tym sensie harmonijna, Cesarz prezentuje w bardzo czytelny sposób: ikonka przedstawiająca przyszły budynek zmienia kolor na zielony w miejscu właściwym pod budowę, żółty w miejscu dobranym mniej trafnie i czerwony tam, gdzie w ogóle nie warto go wznosić. Mniejszą, bo jedynie bonusową rolę, odgrywały chińskie znaki zodiaku – na początku zabawy gracz wskazywał swój, by potem – już w grze, w roku pokrywającym się z wybranym znakiem, uzyskać dodatkowe korzyści (m.in. niższy koszt budynków itd.).

Na brak znaczących nowości w Narodzinach Państwa Środka i rezygnację z kilku ciekawych pomysłów z Zeusa można narzekać, ale Cesarz równoważył te niewielkie niedociągnięcia jedną, bardzo istotną opcją. **Jako pierwsza gra z cyklu City Building był wyposażony w tryb zabawy dla wielu graczy** (maksymalnie ośmiu) – zrównoważony, ciekawy, pomysłowo zaprojektowany. Co więcej, multiplayer pozwalał zarówno na walkę z innymi uczestnikami gry, jak i współpracę z nimi!

Niestety wkrótce po premierze Narodzin Państwa Środka koncern Sierra wpadł w kłopoty finansowe. Wynikiem tego planowany wstępnie dodatek do Cesarza nigdy nie powstał, a duża część ekipy pracującej nad serią City Building musiała znaleźć sobie nowego pracodawcę. Chris Beatrice, kluczowa postać studia Impressions w ostatnich latach jego działania, założył własną firmę, która w pewnym sensie kontynuuje cykl zapoczątkowany przez Caesara, Faraona, Zeusa i Cesarza. O tym jednak... piszemy już na kolejnej stronie.

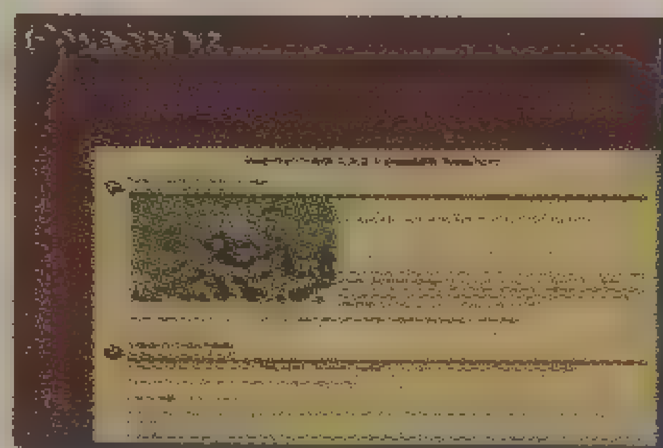
Chcę to mieć!

Cesarz: Narodziny państwa środka sprzedawany jest w cenie 19,90 zł w serii eXtra Klasyka neXt.



www warto zajrzeć

Świetna, wciąż aktywna strona poświęcona grze Cesarz: Narodziny Państwa Środka. Spośród jej dość bogatej zawartości trzeba wyróżnić przede wszystkim świetny zbiór fanowskich kampanii – dzięki nim można zyskać kilkadziesiąt dodatkowych godzin gry.



http://emperor.heavengames.com/



Children of the Nile



Żądamy ujawnienia teczki TW Faraona!

Po rozwiązaniu studia Impressions wydawało się, że duch serii City Building zaginie bezpowrotnie. Na szczęście znalazł się pasjonat, który do tego nie dopuścił...

Był nim oczywiście Chris Beatrice, ten sam, który zaczynał jako szeregowy grafik, potem kierował zespołem pracującym nad rewelacyjnym Zeusem, by wreszcie przejąć kontrolę nad całym studiem Impressions i kierować nim aż do jego zamknięcia. **W 2002 roku Chris założył nową firmę, Tilted Mill Entertainment** (z ang. Przechylony Młyn – nazwę tę w wyraźny, bezpośredni sposób zobrazowano w logo ekipy), do której zaprosił wiele kluczowych osób ze studia Impressions, m.in. projektantów Tony'ego Leiera i Jeffa Fiske, programistów Jima Solomona i Mike'a Gingericha, grafików Adama Carriuolo, Mike'a Malone'a i Dennisa Rose'a oraz niezwykle utalentowanego muzyka Keitha Zizzę. Ta doborowa ekipa zabrała się za pracę nad grą Immortal Cities: Children of the Nile – produkcję w założeniach podobną do gier z cyklu City Builiding (a szczególnie, ze względu na tematykę, z Faraonem), ale zrealizowaną przy użyciu nowoczesnych środków.

Pierwszą oznaką tej nowoczesności był oczywiście silnik graficzny – zapożyczony ze strategii Empire Earth, ale rozbudowany tak, by starożytny Egipt wyglądał w grze jak na rycinach w historycznych albumach. Kamerą można było dowolnie obracać, a także przybliżać ją i oddalać. Mimo zastosowania nowej technologii, Dzieci Nilu nie straciły nic z uroku swoich poprzedników – mieszkańcom miasta nadano czarującą osobowość, ich animacje wywoływały uśmiech, a osada w pełnym rozkwicie, z setkami ludzi na ulicach była widokiem prawdziwie relaksującym.

Na pochwałę zasługiwała – i wciąż zasługuje – również oprawa dźwiękowa, za którą odpowiedzialny jest Keith Zizza.

To jeden z lepszych soundtracków w historii gier strategicznych – można się zresztą o tym przekonać, ściągając go z oficjalnej strony gry (www.immortalcities.com). Pod tym samym adresem znaleźć można również specjalny bonusowy utwór, w którym pod głosy mieszkańców miasta podłożono taneczny bit – podobny do utworu zawartego w pliku explixi.mp3, ukrytego na płycie z grą Zeus.

Gra w Children of the Nile, choć oparta na niemal identycznych założeniach, jest jednak wyraźnie inna niż to, co znamy z serii City Building. Tu ważne jest nie tyle stawianie właściwych budynków (np. zakładów rzemieślniczych), co zaludnianie miasta odpowiednim rodzajem mieszkańców – to różnica subtelna, ale wystarczająca, by zabawa z Children of the Nile miała swój oryginalny, odrębny charakter. W przeciwieństwie np. do Faraona, w grze Tilted Mill każdy mieszkaniec jest „wirtualnym ludzikiem", którego działania można śledzić przez cały czas trwania zabawy.


Engine 3D jest wciąż jednym z silnych punktów Children of the Nile.

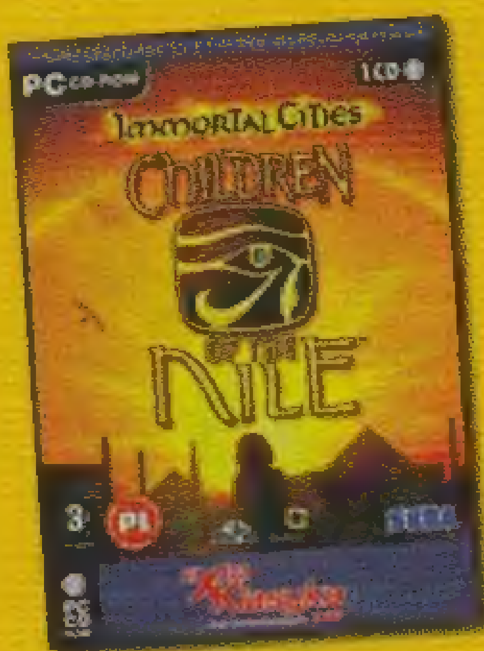
Podobnie jak jej poprzednicy z serii City Building, również **Children of the Nile może się pochwalić rozbudowanym systemem gospodarczo-ekonomicznym**, zróżnicowanymi dobrami, które trzeba w należyty sposób rozprowadzać wśród poddanych. W tej grze ważny jest jeszcze system prestiżu, który określa siłę oddziaływania dynastii kierowanej przez gracza. Najlepszym sposobem na zwiększenie owego prestiżu (i uzyskanie nieśmiertelności) jest budowanie piramid i innych monumentów – na szczęście w Children of the Nile nie trwa to tyle, co w Faraonie – i nie wpływa w ujemny sposób na grywalność.

Na płycie z grą znajduje się również edytor, który umożliwia tworzenie własnych plansz i scenariuszy. Wśród tych przygotowanych przez graczy najciekawszy to zdecydowanie Diospolis Scenario (można go znaleźć na stronie http://cotn.heavengames.com/) przedstawiający okres, w którym w Egipcie panował Ramzes III.

Children of the Nile miał być początkiem nowego cyklu – stąd w tytule nazwa Immortal Cities, mająca się stać znakiem rozpoznawczym serii – prace nad kolejnymi tytułami jednak zawieszono, bo po wydaniu Dzieci Nilu studio Tilted Mill otrzymało propozycję nie do odrzucenia. Stworzyć Caesara IV...

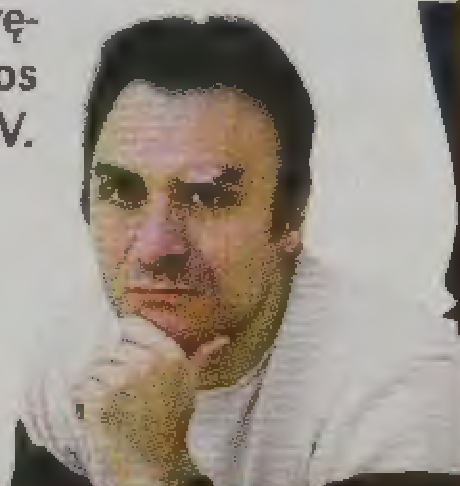
Chcę to mieć!

Kolejną grę z cyklu City Building dostępną w serii eXtra Klasyka neXt – Children of the Nile, można dziś kupić w polskiej wersji językowej za jedyne 19,90 zł!



Chris Beatrice

Założyciel Tilted Mill, jedna z najważniejszych postaci studia Impressions i osoba, która serii City Building poświęciła najwięcej trudu i pracy. Teraz to w jego rękach leży los Caesara IV.



Powrót Cezara

Nie od razu Rzym zbudowano – w przypadku Caesara IV trwa to już 16 miesięcy. Na szczęście już niedługo, we wrześniu tego roku, poznamy efekty tej pracy...

Rzym za dnia...

Legenda wkrótce powróci – kierowany przez Chrisa Beatrice zespół studia Tilted Mill kończy dopieszczać Caesara IV. **Pomiędzy „trójką" a „czwórką" minęło już osiem lat** – a to w branży gier komputerowych prawdziwy szmat czasu.

O dziwo jednak podstawowe mechanizmy rozgrywki nie zmienią się w sposób znaczący. **Chris i jego zespół postanowili odświeżyć grywalność świetnego Caesara III, głównie jednak dzięki nowej oprawie graficznej i dźwiękowej**, a nie rewolucyjnym zmianom w samym stylu zabawy. Znów więc gracze wcielą się w gubernatorów wysyłanych przez Cezara do najdalszych prowincji Imperium Rzymskiego, w których czekać na nich będą coraz trudniejsze zadania. Podobnie jak np. w Caesarze III, będzie można wybrać, czy wyzwanie stojące przed zarządcą ma być bardziej ekonomiczne, czy militarne – w tym pierwszym przypadku trzeba będzie zadbać o rozwój zakładów rzemieślniczych oraz dostarczanie mieszkańcom podstawowych i luksusowych dóbr, w tym drugim – zbudować umocnienia obronne i wystawić silne, dobrze uzbrojone legiony.

Największa zmiana w mechanizmach rozgrywki będzie powtórką pomysłu zastosowanego już w Immortal Cities: Children of the Nile. Podobnie jak tam, mieszkańcy miasta podzieleni zostaną na 3 klasy – plebs, obywateli i patrycjuszy. Członkowie tej najniższej będą wykonywali najprostsze czynności – pracowali w kopalniach, zakładach rzemieślniczych itd. Obywatele zajmą się medycyną i religią, a patrycjusze głównie... płaceniem dużych podatków. Trzeba będzie więc zadbać o to, by wszystkie warstwy społeczne były w mieście odpowiednio reprezentowane – osada zamieszkana przez samych bogaczy szybko popadnie w ruinę, bo przecież żaden z nich nie weźmie się do uczciwej pracy... W grze pojawią się również nowe

rodzaje budynków – łącznie będzie ich ponad 100!

Największe wrażenie jednak robi oprawa wideo – warto się przyjrzeć screenom, bo pokazują, jak szczegółowa i dopracowana będzie grafika w Caesarze IV. Na początku tego roku do silniczka napędzającego grę **dodano szereg nowoczesnych rozwiązań, m.in. obsługę HDR czy tzw. specular maps** (odmiana bump mappingu, która realistycznie symuluje odbicie światła na powierzchni obiektów). Nawet wcześniej był on jednak bardzo efektowny, pozwalał na zaprezentowanie w pełnym 3D nie tylko monumentalnych rzymskich gmachów, ale i ludzi pracujących w swoich zakładach czy przechadzających się ulicami miasta.

Dzięki trójwymiarowemu silniczkowi twórcy gry planują również ominąć pewne ograniczenia, z którymi borykali się gracze podczas zabawy z Caesarem III. Dla przykładu **będzie można budować miasto na wzgórzach** (przyda się to również podczas jego obrony), a także prowadzić drogi czy stawiać budynki pod dowolnym kątem (w Caesarze III wszystkie miasta wyglądały jak amerykańskie metropolie, w których ulice przecinają się ze sobą pod kątem prostym).

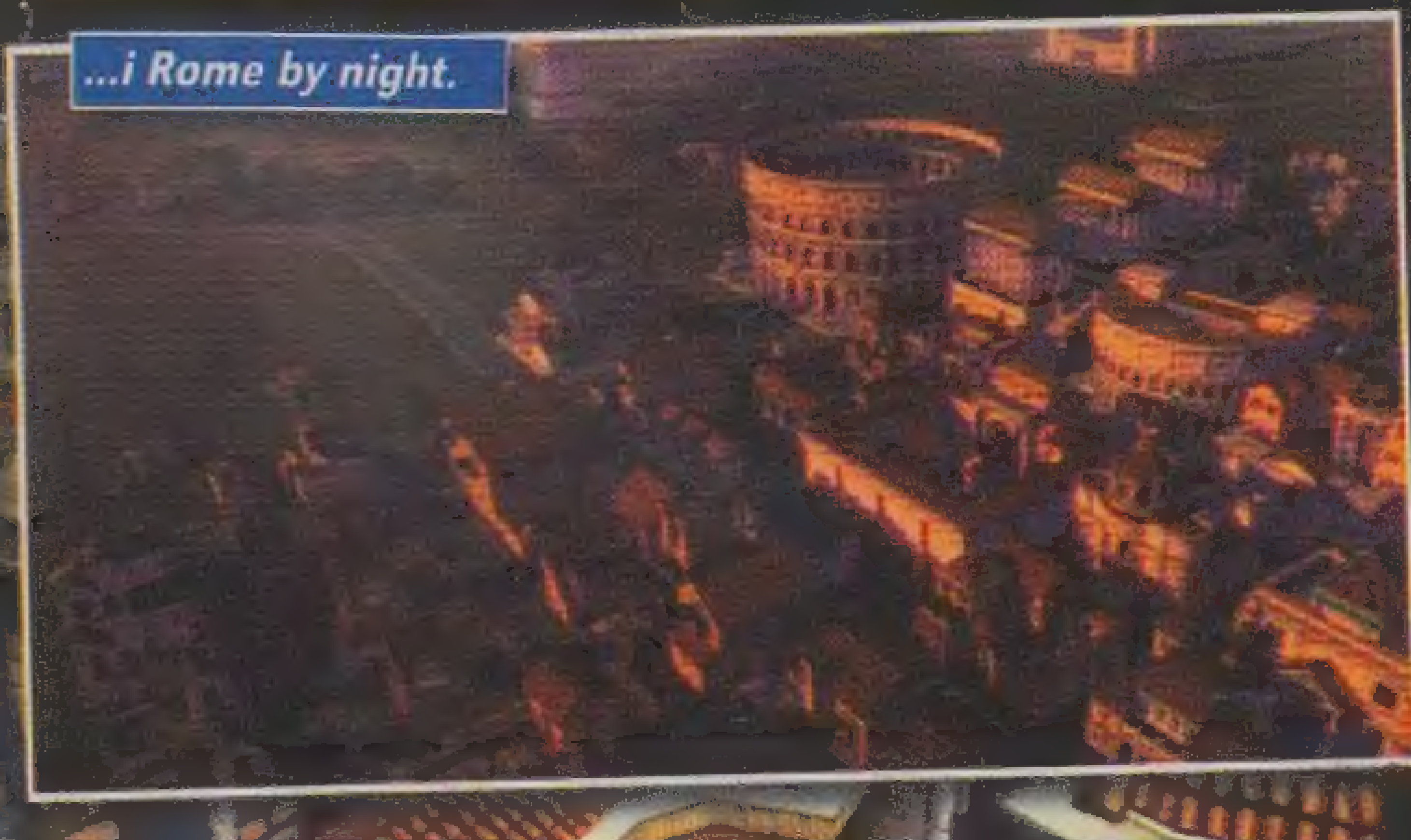
Zespół pracujący nad nowym Caesarem to gwarancja, że najnowsza część słynnej serii będzie równie udana jak jej poprzedniczki. A może nawet jeszcze lepsza? O tym przekonamy się już we wrześniu...

wwwarto zajrzeć

Oficjalna strona gry Caesar IV zawiera dużo informacji na jej temat, a także sporo materiałów multimedialnych. Już teraz można z niej ściągnąć utwór „Urbem Conditam Roma" (Powstanie Rzymu) skomponowany przez Keitha Zizzę.



http://www.caesariv.com/



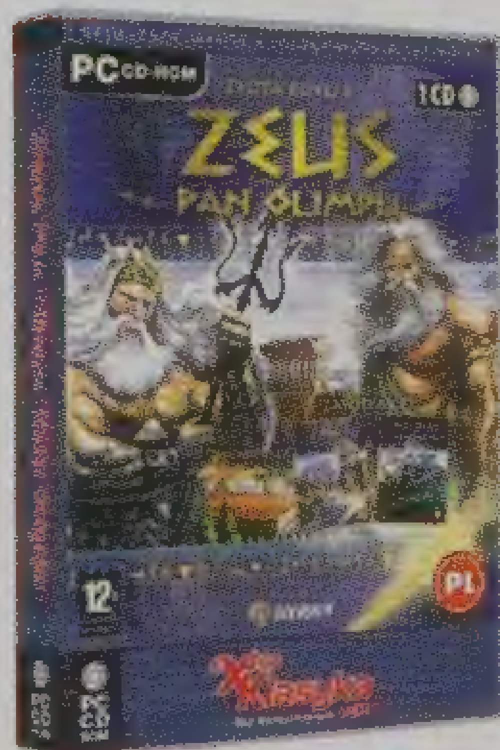
...i Rome by night.

W następnym numerze...

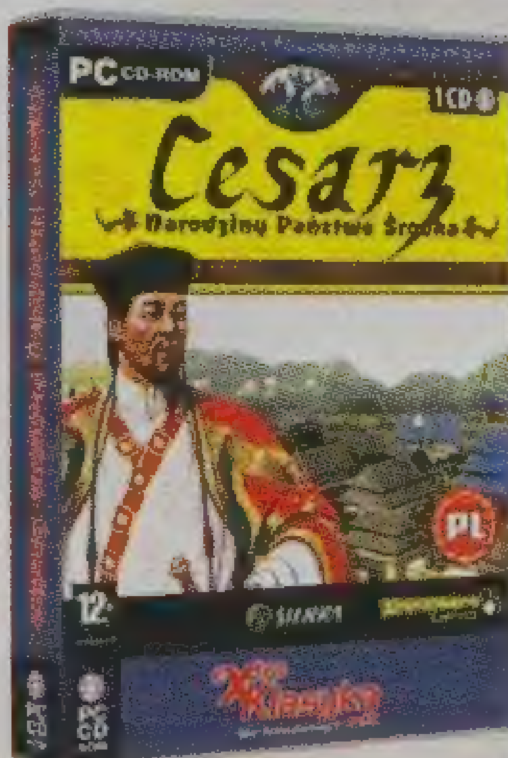
KONKRETNE PYTANIA KLASYCZNE NAGRODY!

Mamy do wygrania dwadzieścia zestawów z trzema opisywanymi w książeczce grami:

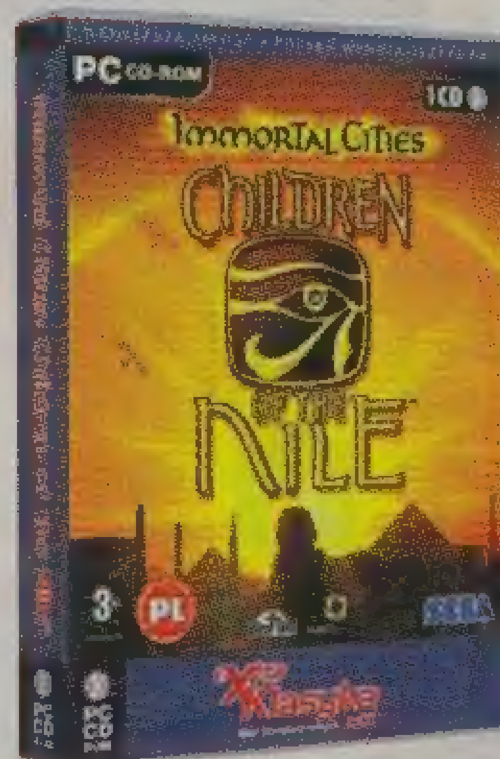
Zeus: Pan Olimpu (z dodatkiem Posejdon: Bóg Atlantydy)



Cesarz: Narodziny Państwa Środka



Immortal Cities: Children of the Nile



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się twórca wielu gier z cyklu City Building, założyciel studia Tilted Mill?

A) Chris Cross

B) Bethy Chris

C) Chris Beatrice

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.EK.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **12 września 2006 r.**

Aż 60 gier do wygrania!

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT
www.gram.pl